

# **Dossier pédagogique**

# **cycle 1**

Matériel pédagogique pour la préparation et l'approfondissement de  
l'activité SDK « Le monstre des déchets » (cycle 1)



Chers enseignantes et enseignants,

Dans ce dossier, vous trouverez du matériel pour la préparation et le suivi de l'activité « Le monstre des déchets » (cycle 1). Le matériel pédagogique est destiné à vous aider à approfondir les sujets traités lors de l'activité SDK en classe et à consolider ainsi des connaissances pratiques à long terme.

Nous nous réjouissons si vous utilisez le matériel. Si vous avez des questions, des remarques ou des commentaires, n'hésitez pas à nous contacter par e-mail ([akademie@sdk.lu](mailto:akademie@sdk.lu)).

Nous vous souhaitons un bon travail avec le dossier,

**Votre SDK Akademie**





# Contenu

1.	Résumé de l'activité SDK .....	7
2.	Informations contextuelles .....	8
3.	Activités d'approfondissement de l'activité SDK .....	9
3.1.	Chanson du monstre des déchets .....	9
3.2.	Memory du monstre des déchets .....	13
3.3.	Un son pour un déchet .....	22
4.	Vocabulaire de l'activité .....	27



# 1. Résumé de l'activité SDK

## Activité « Le monstre des déchets »

### Objectifs

Les élèves :

- apprennent le tri correct de différents matériaux recyclables.
- découvrent certaines astuces pour éviter des déchets dans leur quotidien (concernant leur pause petit-déjeuner).

### Description

Cette activité se concentre sur la question : **Comment** puis-je correctement trier mes déchets ?

Lors de cette activité, l'histoire du monstre des déchets est lue aux élèves. Au cours de l'histoire, les élèves rencontrent différents personnages, chacun d'entre eux représentant un groupe de déchets : *Déierchen* pour les déchets dangereux, *Vali* pour les déchets Valorlux, *Pabeiermich* pour le papier et le carton, *Kompi* pour les déchets organiques, *le monstre des déchets* pour les déchets résiduels et *Reduzi* pour la prévention des déchets en général.

En outre, les personnages de l'histoire sont intégrés dans la vie quotidienne de l'école pour faciliter le tri correct. A cet effet, un jeu de tri est réalisé et les personnages sont associés aux poubelles correspondantes. Les élèves apprennent aussi quelques astuces pour la prévention des déchets afin de devenir eux-mêmes et elles-mêmes des *Reduzi*.



## 2. Informations contextuelles

### Structure du dossier pédagogique

Les activités dans ce dossier suivent toutes la même structure :

- 1) Présentation de l'activité
- 2) Objectifs de l'activité
- 3) Déroulement de l'activité
- 4) Alternatives et ajouts possibles
- 5) Matériel requis

### Utilisation du dossier pédagogique

Ce dossier permet de préparer et faire le suivi de l'activité SDK Akademie « Le monstre des déchets ».

Afin de *préparer* l'activité, vous pouvez traiter le vocabulaire avec les élèves (page 24). Ainsi, ils/elles seront bien préparé(e)s pour notre activité.

Pour *faire le suivi* de cette activité, vous pouvez réaliser avec les élèves les trois activités proposées dans ce dossier (chanson du monstre des déchets, memory du monstre des déchets, Un son pour un déchet). Il est recommandé de commencer par la chanson ou le memory afin de se rappeler l'histoire du monstre des déchets. La troisième activité, le jeu sonore, permet d'examiner de manière ludique les déchets et comment les trier correctement.

### 3. Activités d'approfondissement de l'activité SDK

#### 3.1. Activité *Chanson du monstre des déchets*

##### Présentation de l'activité

L'activité consiste en une chanson sur l'histoire du monstre des déchets. Les enfants apprennent la chanson et la mélodie et approfondissent ainsi le contenu de l'activité SDK.

La durée de l'activité est variable.

##### Objectifs de l'activité

Les élèves :

- répètent l'histoire du monstre des déchets.
- approfondissent leurs connaissances concernant différents types de déchets et différentes poubelles.
- peuvent s'amuser en chantant.



## Déroulement de l'activité

### **Introduction**

D'abord, l'histoire du monstre des déchets est rappelée en abordant les questions suivantes :

- Quels personnages apparaissent dans l'histoire ?
  - Monstre des déchets
  - Déierchen
  - Pabeiermich
  - Vali
  - Kompi
  - Reduzi
- Que se passe-t-il dans l'histoire ?

Si les personnages ont été accrochés aux poubelles dans la salle de classe ou dans le bâtiment scolaire, ils peuvent être montrés pour rappel. Sinon, les personnages peuvent être montrés à l'aide des images de l'annexe 1.

### **Apprendre la chanson et chanter**

Après le résumé de l'histoire, la chanson (voir annexe 2) est apprise et chantée ensemble.

## Alternatives et ajouts possibles

/

## Matériel requis

- Annexe 1 : Personnages de l'histoire du monstre des déchets
- Annexe 2 : *D'Lidd vum Offallmonster* (texte en Luxembourgeois)
- Chanson du monstre des déchets (voir boîte d'information)



Vous pouvez trouver la chanson du monstre des déchets sur <https://sdk.lu/academy/enseignement-primaire/>. Nous pouvons aussi vous la faire parvenir par mail. Dans ce cas, n'hésitez pas à nous contacter ([akademie@sdk.lu](mailto:akademie@sdk.lu)).

Annexe 1 : Personnages de l'histoire du monstre des déchets



## Annexe 2 : D'Lidd vum Offallmonster

### *Refrain:*

Offallmonster, Offallmonster, bass nach èmmer do!

Offallmonster, Offallmonster, wat bass du eng Plo!

Wéi gi mir dech lass? Wéi gi mir dech lass?

### *Strophen:*

#### **Déierchen**

D'Déierchen dat steet mat der SuperDrecksKëscht prett,

Geféierlech Substanze gi vun him direkt gerett.

#### **Pabeiermich**

Hei kënnt de Pabeiermich, dee raschelt vun dohannen,

Hie ka mat deem Pabeier sou Villes nei erfannen.

#### **Vali**

Hei kënnt och nach d'Vali mat sengem schéine Laachen,

Hat sammelt all de Plastik a mécht doraus nei Saachen.

#### **Kompi**

Hei do ass de Kompi, deen dréint nach schnell eng Ronn,

All Schuel, déi mir net iessen, déi kënnt bei hien an d'Tonn.

#### **Reduzi**

Zulescht kënnt de Reduzi, dat ass e schlaue Mann,

Hie weist eis, wéi een Offall ganz gutt vermeide kann.

### *Leschte Refrain:*

Offallmonster, Offallmonster, lo ass näischt méi do!

Offallmonster, Offallmonster, hues en eidle Mo!

Hongreg wéi s de bass, sou gi mir dech lass!

### 3.2. Activité *Memory du monstre des déchets*

#### Présentation de l'activité

Les élèves bricolent un memory ensemble en classe en utilisant les différents personnages de l'histoire du monstre des déchets. Il reprend le thème du tri des déchets par type.

L'activité dure environ 60 minutes.

#### Objectifs de l'activité

Les élèves :

- consolident les connaissances acquises sur le tri des déchets de manière ludique
- associent les déchets aux personnages de l'histoire du monstre des déchets.
- savent comment ils/elles peuvent eux-mêmes/elles-mêmes contribuer au recyclage des déchets en les triant correctement.



## Déroulement de l'activité

### Phase de bricolage

Les élèves découpent une partie des cartes du memory. Les cartes découpées sont mises sur un tas.

### Explication des règles de jeu

L'enseignant(e) explique les règles traditionnelles du memory aux élèves:

- Au début de chaque tour, toutes les cartes sont mélangées et placées face cachée sur la table. Les cartes peuvent être distribués sans ordre précis, ou dans une forme rectangulaire ou carrée. Il faut juste veiller à ce que les cartes ne se superposent pas.
- Les élèves commencent l'un/une après l'autre à retourner deux cartes. S'il s'agit de deux cartes différentes, elles sont à nouveau retournées et la personne suivante peut jouer. S'il s'agit de deux identiques, le joueur / cette joueuse peut prendre ces cartes et retourner une deuxième paire. Si il/elle retourne à nouveau deux cartes identiques, il/elle peut les garder et c'est au tour de la personne suivante.
- Le jeu est fini lorsque la dernière paire de cartes est retournée.
- La personne qui a trouvé le plus de paires à la fin du jeu a gagné.

### Phase de jeu

Selon les besoins, des groupes peuvent être formés. Chaque groupe reçoit des cartes de jeu (36 cartes / 18 paires par groupe).

Les élèves jouent en classe ou par groupes de deux.

### Résumé

À la fin du jeu, le sujet du jeu est traité : Comment devrions-nous traiter nos déchets ?

- Nous devrions tous essayer d'être le plus souvent *Reduzi* pour produire le moins de déchets possible. Ainsi, nous pouvons par exemple utiliser des gourdes au lieu de bouteilles en plastique à usage unique.
- Lorsque les déchets ne peuvent pas être évités, nous devrions les jeter dans la poubelle appropriée : Le papier chez *Pabeiermich* (poubelle bleue), les emballages chez *Vali* (Valorlux), les déchets organiques chez *Kompi* (compost), les produits dangereux chez *Déierchen* (*Super-DrecksKëscht*) et le moins de déchets possible chez le monstre des déchets (poubelle noire).

Dans ce contexte, l'enseignant(e) peut montrer les différentes poubelles dans la salle de classe ou dans le bâtiment scolaire.

## Alternatives et ajouts possibles

- *Bricoler les cartes de jeu en avance* : Les élèves ne bricolent pas eux-mêmes/elles-mêmes les cartes de jeu, mais celles-ci sont découpées en avance par l'enseignant(e). Dans ce cas, il n'y aura pas de phase de bricolage avec les élèves.
- *Premier tour simplifié* : Il est possible de commencer le premier tour avec moins de cartes. Le nombre de cartes peut être augmenté par la suite.
- *Jouer avec des cartes retournées* : Les cartes peuvent être placées face visible. Les joueurs / joueuses cherchent alors à chaque tour deux cartes identiques.

## Matériel requis

**Veuillez considérer :** Imprimez les fiches avec les cartes de jeu (annexe 1) en recto ou faites des photocopies recto des fiches concernées dans ce dossier.

- Annexe 1 : Fiches avec cartes du memory à découper
  - Pour un set de classe : 36 cartes par classe (fiches 1 à 6)
  - Pour plusieurs sets de classe : Imprimez assez de fiches pour que chaque set soit constitué de 36 cartes (fiches 1 à 6)
- Ciseaux

### Astuce écologique :

Utilisez du papier brouillon ou du papier plus épais pour l'impression des cartes.



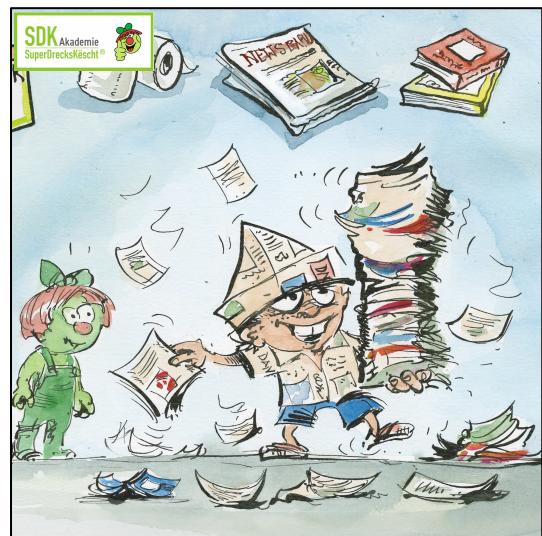
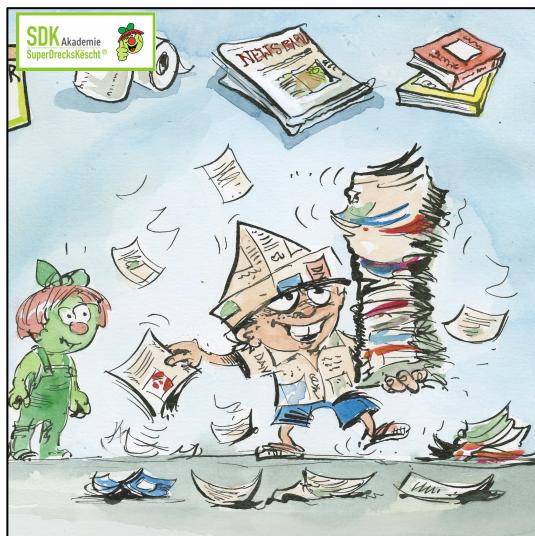
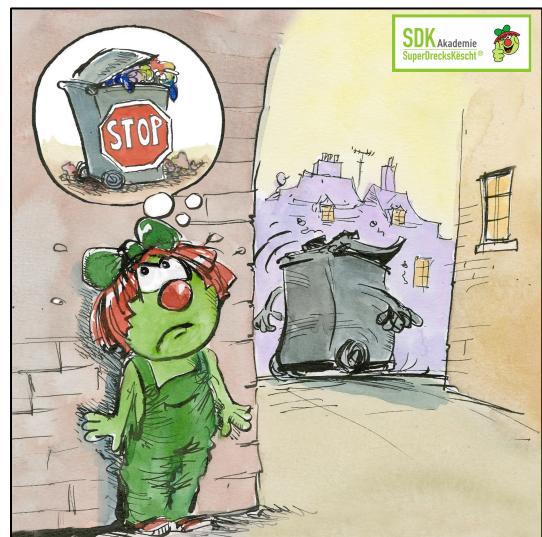
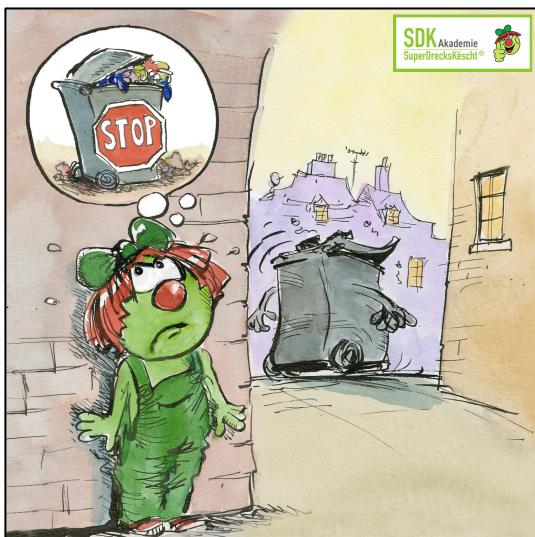
## Annexe 1 : Cartes du memory (fiche 1)



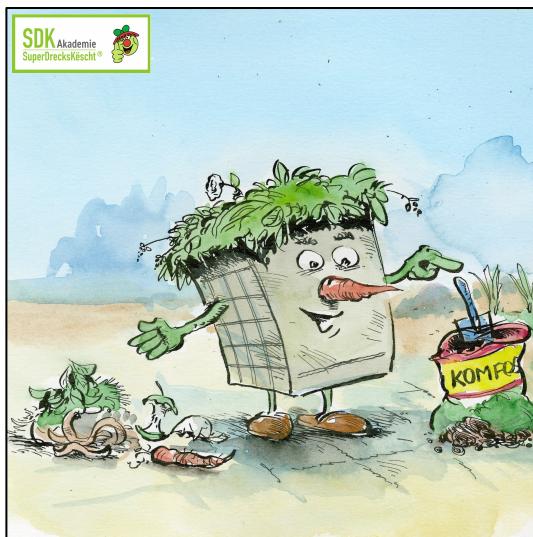
## Annexe 1 : Cartes du memory (fiche 2)



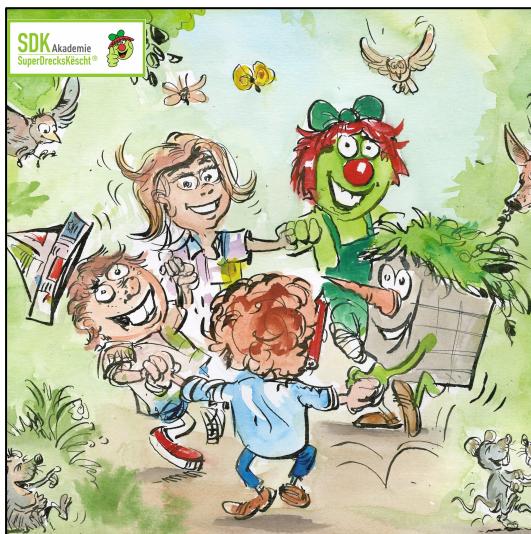
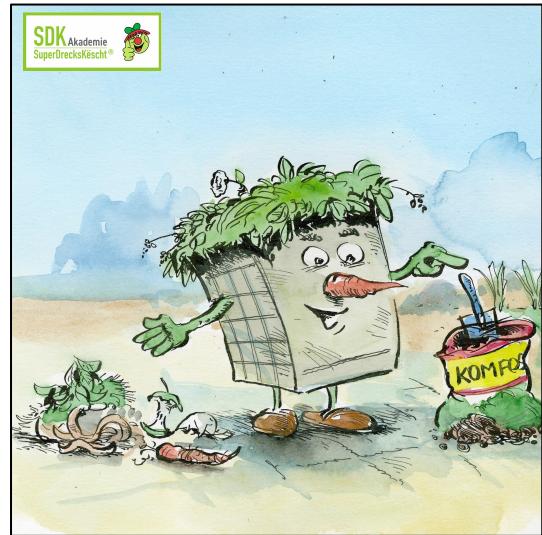
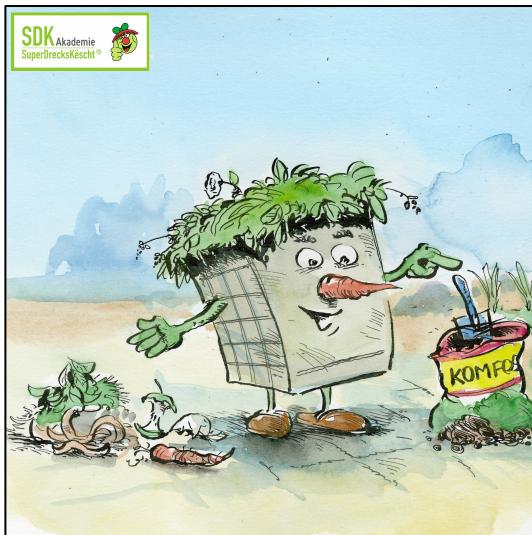
## Annexe 1 : Cartes du memory (fiche 3)



## Annexe 1 : Cartes du memory (fiche 4)



## Annexe 1 : Cartes du memory (fiche 5)



## Annexe 1 : Cartes du memory (fiche 6)



### 3.3. Activité *Un son pour un déchet*

#### Présentation de l'activité

Les élèves écoutent les sons de différents types de déchets en classe et essaient de les identifier. Le thème du tri des déchets est également répété.

L'activité dure environ 15 minutes.

#### Objectifs de l'activité

Les élèves :

- se penchent sur le sujet des déchets de façon sonore.
- mémorisent les différentes catégories de déchets.
- répètent le tri correct des déchets.



## Déroulement de l'activité

### **Introduction**

Si cela n'a pas encore été fait lors d'une des deux autres activités, les personnages de l'histoire du monstre des déchets sont rappelés.

- *Le monstre des déchets*
- *Déierchen*
- *Pabeiermich*
- *Vali*
- *Kompi*
- *Reduzi*

Si les personnages de l'activité SDK ont été collés sur les poubelles de la salle de classe ou dans le bâtiment scolaire, l'enseignant(e) peut à nouveau les montrer. Si les personnages n'ont pas été collés sur les poubelles, ils peuvent être montrés à l'aide de l'annexe 1.

Ensuite, l'enseignant(e) explique aux élèves le déroulement du jeu. Différentes options sont possibles :

- Les différents sons sont écoutés l'un après l'autre et à la fin les élèves en discutent.
- Chaque son est écouté, puis les élèves en discutent directement.

### **Écoute des enregistrements**

Voici les différents sons enregistrés qui peuvent être présentés :

- *Déierchen*: Vaporisation d'une bombe aérosol
- *Pabeiermich*: Froissement de papier
- *Vali*: Ecrasement d'une bouteille en plastique
- *Kompi*: Rupture de branches
- *Reduzi*: Ouverture et fermeture d'une boîte à tartines

Les élèves sont censé(e)s deviner de quel objet il s'agit. Ensuite, ils/elles peuvent mettre cet objet en relation avec le personnage correspondant.

## Bilan

Dans la discussion finale, il convient de répéter les différentes poubelles et les déchets qui y ont leur place. Les élèves peuvent ainsi faire le lien avec les personnages de l'histoire du monstre des déchets :

- *Déierchen:* SuperDrecksKëscht (déchets problématiques)
- *Pabeiermich:* Papier et carton
- *Vali:* Emballages en plastique et en aluminium
- *Kompi:* Déchets organiques
- *Monstre des déchets:* Déchets résiduels

Nous devons trier nos déchets correctement afin que le monstre des déchets reçoive le moins de déchets possible. En même temps, nous devrions tous et toutes essayer d'être des *Reduzi* pour produire le moins de déchets possible.

## Alternatives et ajouts possibles

- *Associer les sons aux images* : Avant de faire écouter les sons, les images des différents objets enregistrés peuvent être montrées. En écoutant les sons, les élèves peuvent les associer aux objets respectifs (voir annexe 2).
- *Imiter les sons* : Les élèves peuvent essayer de retrouver les objets enregistrés et d'imiter les sons avec ces objets.

## Matériel requis

- Annexe 1 : Personnages de l'histoire du monstre des déchets
- Annexe 2 : Images des différents objets enregistrés (voir alternatives et ajouts possibles)
- Dispositif permettant de lire les enregistrements (p.ex. un smartphone)
- Enregistrements des différents sons (voir boîte d'information)

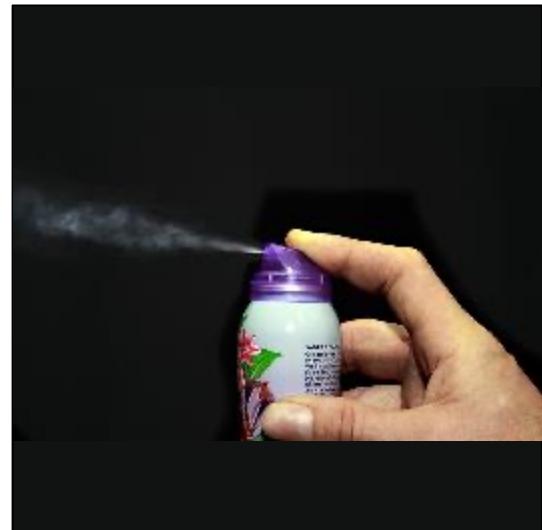


Vous pouvez trouver les enregistrements des sons sous <https://sdk.lu/academy/enseignement-primaire/>. Nous pouvons aussi vous les faire parvenir par mail. Dans ce cas, n'hésitez pas à nous contacter ([akademie@sdk.lu](mailto:akademie@sdk.lu)).

Annexe 1 : Personnages de l'histoire du monstre des déchets



Annexe 2 : Images des différents objets enregistrés



## 4. Vocabulaire de l'activité

**Déchets** Ce sont des choses dont nous n'avons plus besoin ou qui sont cassées et que nous jetons à la poubelle. Par exemple : bouteille en plastique vide, mouchoir utilisé, peau de banane.

**Déchets dangereux** Ce sont des *déchets* qui sont dangereux pour nous-mêmes ou pour la nature et que nous ne pouvons pas jeter à la poubelle à la maison. Il faut donner ces déchets dangereux à la *SuperDrecksKëscht*, par exemple au centre de recyclage (déchetterie). La *SuperDrecksKëscht* a des poubelles spéciales pour les déchets dangereux. Exemples de déchets dangereux : batteries, ampoules.

**Déchets résiduels / ménagers** Les déchets résiduels / ménagers sont des *déchets* que nous produisons à la maison. Ce sont les déchets que nous jetons dans la poubelle noire, par exemple des mouchoirs utilisés ou des brosses à dents utilisées. Ce que nous jetons dans la poubelle noire ne peut pas être recyclé.

**Tri des déchets** Faire le tri de ses *déchets* signifie que l'on ne jette pas tous ses déchets dans la même poubelle, mais qu'on les trie, donc qu'on les jette dans des poubelles différentes. Un exemple de tri correct est de jeter le papier utilisé dans la poubelle bleue. Si nous trions correctement nos déchets, les entreprises peuvent en fabriquer de nouveaux produits.

**Prévention des déchets** Eviter des *déchets* signifie que l'on essaie de ne pas produire des déchets lorsque c'est possible. Un exemple est d'utiliser une gourde au lieu d'utiliser une bouteille d'eau à usage unique. Cela permet de réutiliser un produit plusieurs fois et donc de ne pas utiliser des matières de la nature.





SDK Akademie  
Zone Industrielle Piret,  
L-7737 Colmar-Berg

Tél.: +352 48 82 16 400

E-mail: [akademie@sdk.lu](mailto:akademie@sdk.lu)